



**Dewantara:** Jurnal Ilmiah Pendidikan  
Islam Anak Usia Dini

Volume 1 Nomor 2 Tahun 2019  
e-ISSN: 26556332

## **PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL MELALUI MEDIA POHON HURUF PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN DI KELOMPOK BERMAIN STROBERI RESTU 1 MALANG**

Aluh Rahmia Maulidya<sup>1</sup>, Anwar Sa'dullah<sup>2</sup>, Yorita Febry Lismanda<sup>3</sup>  
Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Islam Malang  
e-mail: [aluhfriends@gmail.com](mailto:aluhfriends@gmail.com)<sup>1</sup>, [anwars@unisma.ac.id](mailto:anwars@unisma.ac.id)<sup>2</sup>,  
[yorita.febry@unisma.ac.id](mailto:yorita.febry@unisma.ac.id)<sup>3</sup>

### **Abstract**

*This study aims to determine to know the increase in the ability to recognize vowels after the use of letter tree media in 3-4 year old children in Restu 1 Strawberry Playing Group Malang. This study used a qualitative descriptive approach and quantitative descriptive analysis with the type of Class Action Research (CAR). The study was conducted in 2 cycles. This study was conducted on 15 children playing the Restu 1 Malang strawberry 2018/2019. Data collection is done by observation techniques, and documentation. Data collection instruments are observation sheets, RPPH, and photos of activities. the results of research that showed an increase in cycle I amount to 33.33% of 15 children who experienced an increase. In the second cycle 86.67% of 15 children experienced an increase.*

**Kata Kunci:** Huruf Vokal, Media Pohon Huruf.

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling awal dalam meletakkan dasar pertama terbentuk dan berkembangnya potensi pengetahuan, sikap dan ketrampilan pada anak. Anak usia dini 0-6 tahun berada pada masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia. Montessori dalam Gettman (2016:11) mengatakan bahwa masa ini merupakan periode sensitif (*sensitive periods*), selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Salah satu potensi anak yang distimulus yaitu perkembangan bahasa.

Perkembangan bahasa meliputi kemampuan mengenal huruf, harus dikuasai oleh anak usia dini, karena pengenalan terhadap huruf termasuk modal awal memiliki keterampilan membaca dan menulis. Dimana untuk menguasai keterampilan membaca dan menulis diperlukan berbagai metode dalam proses pembelajaran mengenal huruf.

Salah satu Kompetensi Dasar perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini yaitu mengenal keaksaraan awal melalui bermain. Pengenalan keaksaraan awal anak usia 3-4 tahun dimulai dengan

pengenalan huruf yang sering dikenal atau dijumpai anak. Menurut Otto (2015:209) fonem vokal diperoleh lebih awal dari konsonan, hal ini disebabkan karena bunyi huruf vokal membutuhkan koordinasi mulut yang tidak rumit dibandingkan bunyi konsonan. Oleh karena itu pengenalan huruf pada anak usia 3-4 tahun diawali dengan mengenalkan huruf vokal.

Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti melakukan observasi awal pada Selasa, 29 Januari 2019 dalam pengenalan huruf vokal di Kelompok Bermain Stroberi Restu 1 Malang. Dari hasil observasi peneliti memperoleh data yaitu dari 15 anak kelompok bermain stroberi Restu 1 Malang, dalam indikator menyebutkan dan menunjukkan tanaman/benda/binatang yang berawalan huruf vokal dengan kriteria berkembang sangat baik (bintang empat) terdapat 13,33%, adapun 20% anak pada kriteria berkembang sesuai harapan (bintang tiga) dan 60% anak masih pada kriteria mulai berkembang (bintang dua), sedangkan pada nilai belum berkembang (bintang satu) sebanyak 6,67%.

Pengenalan huruf vokal dapat dilakukan dengan berbagai media dan bentuk seperti menyanyi, tebak huruf, puzzle, dan pohon huruf. Pohon huruf merupakan media pembelajaran yang terbuat dari papan triplek, kain flannel dan bola plastik dimana digunakan dengan tujuan agar menarik perhatian anak sehingga meningkatkan konsentrasi dalam pembelajaran pengenalan huruf vokal. Selain itu dapat mengembangkan potensi anak pada dimensi auditori, visual dan memori. Menurut Sujiono (2012:98) menyatakan bahwa "Potensi utama yang harus menjadi prioritas untuk anak adalah pengembangan AVM (*Auditory, Visual, dan Memory*)".

Pada pohon huruf, konsep *Memory* terlihat saat anak menggunakan dan melatih ingatan disaat menemukan bola huruf vokal. Konsep *Visual* terwujud ketika anak melihat bola-bola huruf vokal. Sedangkan konsep *Auditory* anak, melalui kegiatan mendengar dan menirukan huruf vokal saat apersepsi.

## **B. Metode**

Sesuai dengan permasalahan penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian tindakan kelas ini mengacu pada model penelitian tindakan Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2006: 93) yang menyatakan bahwa model penelitian Kemmis dan Mc Taggart merupakan pengembangan model Kurt Lewin. Model Kurt Lewin memiliki empat komponen yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Waktu penelitian dilaksanakan dalam kurun waktu 1 bulan 12 hari di Kelompok Bermain Stroberi Restu 1 Malang pada semester genap Tahun Pelajaran 2018/2019

yakni pada bulan Maret-April 2019 bertepatan dengan semester II Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan subyek penelitian kelompok stroberi yaitu 15 anak terdiri 8 anak perempuan dan 7 anak laki-laki.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah teknik observasi, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen observasi daftar cek (*checklist*). Kisi-kisi instrumen penelitian untuk mengukur kemampuan mengenal huruf vokal melalui pohon huruf adalah berdasarkan indikator dari aspek kemampuan mengenal keaksaraan awal melalui bermain pada anak usia 3-4 tahun yaitu menyebutkan lambang-lambang huruf dan menunjukkan benda yang diawali dari huruf yang dikenalnya.

Proses dalam menganalisis data dimulai dari melihat berbagai data yang tersedia mulai dari, dokumentasi berupa foto-foto, dan lembar observasi. Analisis data yang dipakai adalah teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

### **C. Hasil dan Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf vokal anak dengan media pohon huruf dan dapat dikatakan berhasil jika 80% dari seluruh jumlah anak kelas stroberi telah mencapai standar penilaian dengan predikat Berkembang Sangat Baik, dan memenuhi 4 indikator yang peneliti tetapkan dari teori indikator perkembangan mengenal huruf vokal pada anak usia dini dan yang digunakan oleh peneliti, yaitu:

- 1) Anak mampu menyebutkan lambang huruf vokal.
- 2) Anak mampu menunjukkan benda/tanaman/binatang yang diawali dari huruf vokal yang dikenalnya.

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi yang peneliti dapatkan selama penelitian tindakan kelas pada siklus I dan II melalui media pohon huruf, maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### **1. Hasil Tindakan pada Siklus I**

##### **a. Perencanaan**

Sesudah dilaksanakan analisis dan refleksi pada tahap pratindakan, peneliti merumuskan penyebab masalah pada tahap tersebut. Berdasarkan masalah yang muncul, maka peneliti membuat rencana kegiatan pembelajaran sebagai berikut: peneliti menggunakan metode tanya jawab untuk mengetahui pengetahuan anak tentang huruf vokal, menyiapkan pohon huruf, menyediakan beberapa kartu bergambar tanaman/binatang/benda yang berawalan huruf vokal, mempersiapkan bola huruf, menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan untuk memperoleh data selama penelitian, melaksanakan penilaian siklus I kepada anak untuk memeriksa hasil kegiatan bermain anak, menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH).

b. Pelaksanaan Siklus I

1) Kegiatan Awal

Kegiatan bermain dilakukan dengan membuat *circle time* di halaman pada saat anak melakukan kegiatan mengucap ikrar dan dilanjutkan dengan kegiatan awal di dalam kelas berupa apersepsi dengan menanyakan kepada anak menanyakan “Hewan apa ya yang berawalan huruf a, i, u, e, dan o? (sambil menunjuk kartu bergambar tanaman/binatang/benda)”, dan dilanjutkan guru menunjuk kartu huruf berawalan huruf vokal dan memberi penjelasan kepada anak-anak.

Untuk mengetahui kemampuan anak tentang pengenalan huruf vokal setelah apersepsi, kemudian guru meminta anak bersama-sama menyebutkan huruf yang diperlihatkan guru secara acak.

Kemudian guru menunjukkan pohon huruf kepada anak. Anak mengamati pohon huruf tersebut sambil mengumpulkan informasi dari pohon huruf tersebut. Setelah memberikan penjelasan langkah-langkah bermain pohon huruf, guru mengajak anak bermain media tersebut.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan bermain media pohon huruf dimulai dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Dimana anak mencari 5 bola huruf vokal yang sama pada kotak yang berisi bola warna-warni yang berhuruf vokal sesuai dengan perintah guru dan dilakukan sebanyak sebanyak 5 kali.
- b) Dilanjutkan anak menempelkan 5 bola huruf vokal yang sama pada pohon huruf dengan tidak terbalik saat memasang
- c) Anak menunjukkan gambar yang berawalan huruf vokal sesuai dengan yang diminta oleh guru.

3) Kegiatan Penutup

- a) Menyanyikan lagu “ayam”.
- b) *Reccalling* kegiatan yang telah dilaksanakan.

c. Observasi

Kemampuan kelompok bermain stroberi Restu 1 Malang dalam mengenal huruf vokal sudah mencapai kriteria yaitu 33,33% pada siklus I, akan tetapi ada 10 anak belum mencapai kriteria yang diharapkan. Adapun 1 anak mencapai kriteria berkembang sangat baik, dan 4 anak mencapai kriteria berkembang sesuai yang diharapkan, sehingga peneliti merasa untuk memperoleh hasil yang maksimal, perlu adanya siklus II dengan memperlihatkan bentuk gambar huruf vokal yang sama, memberikan motivasi dan arahan pada anak agar kemampuan mengenal huruf vokal lebih optimal. Berikut ini adalah hasil nilai bermain dengan pohon huruf kelompok bermain stroberi Restu 1 Malang pada siklus I.

Tabel 1: Rekapitulasi Penilaian Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Anak Kelompok Bermain Stroberi Restu 1 Malang Melalui Pohon Huruf Siklus 1

No	Nama	Indikator Penilaian								Skor	Kriteria			
		Menyebutkan lambang huruf vokal				Menunjukkan benda/tanaman/binatang yang diawali dari huruf vokal					BSB	BSH	M B	BB
		1	2	3	4	1	2	3	4					
1.	Izan			√			√			62,5		√		
2.	Khayla			√				√		75		√		
3.	Sahila			√		√				50			√	
4.	Almira		√			√				37,5			√	
5.	Alya				√			√		87,5	√			
6.	Dito		√				√			50			√	
7.	Aro	√				√				25				√
8.	Dawan			√				√		75		√		
9.	Dhima s			√			√			62,5		√		
10	Langit	√				√				25				√
11	Hasna	√				√				25				√
12	Aira		√			√				37,5			√	
13	Darius		√				√			50			√	
14	Zahra	√				√				25				√
15	Raisya		√			√				37,5			√	
Jumlah 725											1	4	6	4
											5		10	
Rata-rata											48,33			
Ketercapaian											33,33		66,66	

d. Refleksi

Berdasarkan observasi dapat diketahui bahwa sebagian anak belum dapat memusatkan perhatiannya, rasa percaya diri rendah, banyaknya kartu bergambar dan kurang lamanya apersepsi saat menjelaskan cara menempel bola pada pohon huruf dalam proses pembelajaran. Maka pembelajaran pada siklus II perlu ditekankan pada perhatian anak, pengurangan kartu gambar, motivasi terhadap anak dan apersepsi yang lebih lama.

## 2. Hasil Tindakan pada Siklus II

### a. Perencanaan

Dengan adanya permasalahan dan pemicu masalah yang terdapat pada siklus I, maka peneliti melanjutkan rencana yang berbeda di siklus II. Adapun langkah perencanaan pada siklus II ini adalah sebagai berikut: menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH), mengurangi jumlah kartu gambar dalam kegiatan menunjukan gambar berawalan huruf vokal, menambah media kartu huruf vokal untuk apersepsi di kegiatan inti, memberikan tugas mengelompokkan huruf vokal kepada anak, memilih metode demonstrasi dan tanya jawab dalam kegiatan bermain pohon huruf sebagaimana pada siklus I.

### b. Pelaksanaan

#### 1) Kegiatan Awal

Kegiatan bermain dilakukan dengan membuat *circle time* di halaman dengan permainan berlari mencari bola huruf vokal. Dilanjutkan kegiatan awal di dalam kelas berupa apersepsi melalui kegiatan tebak-tebakkan tentang huruf vokal serta memperlihatkan kartu gambar yang sudah dikurangi kemudian meminta anak untuk menyebutkan gambar tersebut bersama-sama. Kemudian guru mengajak anak mengetahui aturan dan langkah bermain serta memberi contoh bermain media pohon huruf. Setelah guru menjelaskan langkah-langkah dan aturan permainan, maka kegiatan bermain pohon huruf dimulai.

#### 2) Kegiatan Inti

Kegiatan bermain media pohon huruf dimulai dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Dimana anak mencari 5 bola huruf vokal yang sama dengan tidak diberi perintah mengambil bola huruf tertentu oleh guru.
- b) Dilanjutkan anak menempelkan 5 bola huruf vokal pada pohon huruf dengan tidak terbalik.
- c) Anak bebas menunjukkan gambar yang berawalan huruf vokal kemudian mengucapkan huruf dan nama kartu gambar tersebut.

#### 3) Kegiatan Penutup

- a) Menyanyikan lagu "ayam".
- b) *Reccalling* kegiatan yang telah dilaksanakan.

### c. Observasi

Pada siklus II dari data terlihat peningkatan skor rata-rata pada anak yaitu 88,33. Hal tersebut dibuktikan pada jumlah anak yang telah berhasil mencapai skor yang diharapkan sejumlah 15 orang anak. Dimana terdapat 13 anak kelompok bermain stroberi Restu 1 Malang mampu menyebutkan huruf vokal dan menunjukkan gambar tanaman/benda/binatang yang berawalan huruf vokal. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf vokal anak

mengalami peningkatan melalui penerapan permainan pohon huruf dan mencapai skor yang diharapkan.

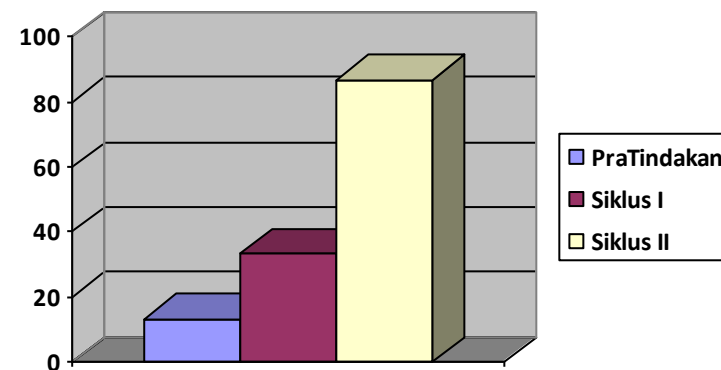
Tabel 4.3 Rekapitulasi Penilaian Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal pada Kelompok Bermain Stroberi Restu 1 Malang melalui media Pohon Huruf Siklus II

No	Nama	Indikator Penilaian								Skor	Kriteria			
		Menyebutkan lambang huruf vokal				Menunjukkan benda/tanaman/binatang yang diawali dari huruf vokal					BSB	BSH	M B	BB
		1	2	3	4	1	2	3	4					
1.	Izan				√				√	100	√			
2.	Khayla				√				√	100	√			
3.	Sahila				√				√	100	√			
4.	Almira				√			√		87,5	√			
5.	Alya				√				√	100	√			
6.	Dito				√			√		87,5	√			
7.	Aro		√				√			50			√	
8.	Dawan				√				√	100	√			
9.	Dhima s				√				√	100	√			
10	Langit			√				√		75		√		
11	Hasna		√				√			50			√	
12	Aira			√					√	87,5	√			
13	Darius				√				√	100	√			
14	Zahra				√				√	100	√			
15	Raisya				√			√		87,5	√			
Jumlah 1325											12	1	2	-
											13		2	
Rata-rata											88,33			
Ketercapaian											86,67%		13,33 %	

#### d. Refleksi

Hasil pada siklus II terlihat anak sangat antusias dan bersemangat dalam bermain pohon huruf, kemampuan mengenal huruf vokal anak berkembang secara optimal dengan penggunaan permainan yang tepat, aktif, dan menyenangkan bagi anak,

sebagian besar anak sudah melakukan permainan dengan baik dan benar hanya ada 2 anak yang belum mencapai kriteria maksimal karena kurang memahami perbedaan lambang huruf vokal, 4) ketercapaian kemampuan mengenal huruf vokal anak mengalami peningkatan pada siklus ke II. Hal ini terjadi karena anak sudah mampu membedakan lambang huruf vokal dan kartu gambar yang disiapkan guru sehingga kemampuan mengenal huruf vokal anak berkembang dengan optimal. Berdasarkan penjelasan diatas, peningkatan mengenal huruf vokal pra tindakan sampai siklus II dapat diperlihatkan melalui grafik sebagai berikut:



Gambar: Grafik Kenaikan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Anak Melalui Media Pohon Huruf.

Pada grafik di atas dapat dilihat peningkatan ketercapaian kelas antara pra tindakan, siklus I, dan siklus II terjadi peningkatan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus II, maka penerapan pohon huruf dari pra tindakan 13,33% sampai siklus I meningkat 33,33% dan pada pertemuan pada siklus II, meningkat menjadi 86,67%. Dari data tersebut menunjukkan penerapan pohon huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal kelompok bermain stroberi Restu 1 Malang, dikatakan berhasil dengan prosentase ketercapaian kelas pada siklus II sebesar 86,67% dari skor ketercapaian yaitu 81%.

Dari penelitian ini, dapat diketahui pengetahuan huruf vokal pada anak usia 3-4 tahun salah satunya bisa diperoleh melalui media pohon huruf. Anak dengan rentang usia 5-6 tahun, kemampuan bahasa yang harus dikembangkan sesuai tahapan usianya diantaranya adalah kemampuan berbicara. Kemampuan berbicara dapat distimulasi menggunakan metode *brainstorming*. Sebagaimana hasil penelitian yang pernah dilakukan dengan judul “Penerapan Metode Brainstroming untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak di TK Pembina Kabupaten Probolinggo”, dimana metode *brainstorming* mampu meningkatkan kemampuan berbicara dengan hasil di siklus I 63% siklus II 75% (Lismanda,2012).



#### **D. Simpulan**

Sesuai hasil tersebut, penulis menyimpulkan bahwa setelah menggunakan pohon huruf sebagai media dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak kelompok bermain stroberi Restu 1 Malang yang dilakukan melalui penelitian tindakan kelas dengan dua siklus dapat diperoleh hasil perkembangan anak pada tiap siklusnya dan menunjukkan hasil yang sangat baik.

#### **Daftar Rujukan**

- Gettman, D. 2016. *Metode Pengajaran Montessori Tingkat Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Otto, B. 2015. *Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Lismanda, Yorita Febri. 2012. *Penerapan Metode Brainstroming untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak di TK Pembina Kabupaten Probolinggo*. Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan KSDP.  
<http://karya.ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/18814>.
- Permendiknas Nomor 146. 2013. *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional.
- Suharsimi. A. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujiono, Dr. Yuliani Nurani, M.Pd.2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.